



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 4172-4182

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Implementasi Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dwi Novri Asmara^{1✉}, Nurlaila², Raimon Efendi³

PGSD, Teknologi Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

Email: raimon.efendi@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya optimasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang belum memanfaatkan media yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media dadu kata bergambar terhadap hasil belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia tema 8. Penelitian ini menggunakan desain Quasi Eksperimental dengan pembagian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk membandingkan hasil akhir siswa. Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan menguji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk. Jika hasil signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran dadu kata bergambar terhadap hasil membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Dadu Kata Bergambar, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia*

Abstract

This research is motivated by the low optimization of Indonesian language learning that has yet to utilize exciting media. This study aimed to examine the effect of the use of picture-word dice media on student learning outcomes on Indonesian content theme 8. This study used a Quasi-Experimental design with the division of experimental and control groups. The research instrument used was a multiple-choice test. Data was collected through pre-test and post-test to compare students' final results. Data analysis was conducted using the SPSS 22 program by testing the normality of the data using the Shapiro-Wilk test. The data is usually distributed if the significant result is greater than 0.05. The results showed a significant effect of using picture-word dice learning media on the results of beginning reading in Indonesian language learning.

Keyword: : *Picture Word Dice, Learning Outcomes, Indonesian*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang efektif [1]. Prinsip ini juga tercermin dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 yang menyatakan bahwa "setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan." Oleh karena itu, pendidikan dianggap sebagai hak setiap individu yang harus dipenuhi. Salah satu fungsi penting dari kurikulum adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum merupakan komponen utama dalam sistem pendidikan, yang terdiri dari komponen pokok dan komponen penunjang yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tersebut.

Fungsi utama kurikulum adalah sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum terdiri dari dua komponen utama, yaitu komponen pokok dan komponen penunjang, yang saling terkait dan berinteraksi guna mencapai tujuan tersebut [2]. Dalam konteks pembelajaran bahasa, penekanan diberikan pada empat aspek keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis [3]. Keempat aspek ini memiliki peranan yang penting bagi siswa, terutama pada jenjang awal pendidikan dasar (SD) mulai dari kelas satu hingga kelas tiga. Aspek membaca dalam keterampilan berbahasa perlu mendapatkan perhatian khusus karena membaca merupakan kegiatan yang sangat penting dalam proses pendidikan dan tidak boleh diabaikan.

Inovasi media pembelajaran merujuk pada pengembangan dan penerapan teknologi, alat, atau metode baru yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran [4], [5]. Inovasi media pembelajaran berperan penting dalam mendorong kreativitas guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang menarik dan efektif [6]. Inovasi media pembelajaran memberikan kesempatan kepada guru untuk menggabungkan teknologi, alat bantu, dan metode baru dalam proses pengajaran mereka.

Berdasarkan observasi penulis menemukan di SDN 02 Koto Baru, ditemukan beberapa permasalahan yang sering muncul dalam kegiatan pembelajaran. Diantaranya siswa siswinya masih ada yang membaca tepat tapi belum lancar. Disaat proses pembelajaran berlangsung, kurangnya penggunaan media yang kreatif dan ada juga dalam proses pembelajaran belum menggunakan media. Dalam proses belajar siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh gurunya. Siswa juga suka ribut didalam kelas. Oleh karena itu Siswa kurang memahami pembelajaran dan kurang aktif didalam proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar anak dalam proses pembelajaran rendah. Ada 10 siswa yang mampu tuntaskan KKM (Kriteria Ketuntasan minimal) dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 15 siswa sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa. Dapat dilihat bahwa masih banyak yang mengerjakan soal dengan jawaban yang tidak tepat.

Permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar antara lain , ditemukannya anyak siswa di sekolah dasar menghadapi kesulitan dalam membaca, baik dalam hal pengenalan huruf, pemahaman kata, maupun pemahaman teks. Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia secara keseluruhan.

Untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, salah satu solusinya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam hal ini, penulis berharap bahwa penggunaan media dadu kata bergambar dapat meningkatkan hasil belajar membaca permulaan siswa di SDN 02 Koto Baru. Dengan menggunakan media dadu kata bergambar, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga dapat secara langsung melihat objek yang ditampilkan di depan kelas.

Selain itu, peneliti juga berharap bahwa penggunaan media dadu kata bergambar dapat mendorong siswa untuk belajar secara lebih aktif. Menyadari bahwa siswa kelas II umumnya masih suka bermain sambil belajar, penggunaan dadu kata bergambar sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menarik minat siswa. Hal ini akan membuat mereka lebih antusias, aktif, dan penasaran tentang apa yang akan dilakukan dengan dadu kata bergambar tersebut. Dengan demikian, penggunaan media dadu kata bergambar diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan Quasi Experimental Design. Penelitian kuantitatif merupakan proses penelitian yang menghasilkan data dalam bentuk angka dan menganalisisnya menggunakan metode statistik. Sementara itu, pendekatan Quasi Experimental Design adalah jenis penelitian yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi dalam penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain penelitian Quasi Experimental Design digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah penerapan media dadu kata bergambar. Desain ini melibatkan dua kelompok subjek yang dipilih secara acak, dan masing-masing kelompok menjalani tes dua kali. Desain ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh dari perlakuan

yang berbeda di dua kelompok terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat melihat adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media dadu kata bergambar.

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah tes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan membaca siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes awal sebelum penerapan media dadu kata bergambar. Pre-test dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan awal siswa terkait materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, dilakukan tes akhir selama proses pembelajaran dan setelah menggunakan media dadu kata bergambar. Post-test bertujuan untuk menilai keberhasilan siswa dalam pembelajaran dan mengukur penguasaan kompetensi siswa terhadap media yang telah diajarkan. Dengan menggunakan teknik tes ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang objektif dan dapat diukur mengenai kemampuan membaca siswa sebelum dan setelah penggunaan media dadu kata bergambar dalam proses belajar mengajar.

Teknik yang digunakan adalah mengambil hasil tes awal kemampuan membaca siswa. Untuk menganalisis data, terdapat tiga syarat yang harus dipenuhi. Yaitu berupa Uji Normalitas Data, Uji Homogenitas Data dan Uji Hipotesis Hipotesis.

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan menggunakan program SPSS versi 22 dengan menggunakan metode uji Shapiro-Wilk. Kriteria yang digunakan adalah jika hasil signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menguji apakah data membaca siswa memiliki distribusi normal atau tidak. Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

H_0 = Data tidak berdistribusi normal

H_a = Data berdistribusi normal

Setelah mengetahui bahwa data hasil penelitian memiliki distribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian homogenitas. Pengujian homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah kedua kelompok populasi memiliki variansi yang homogen atau heterogen. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Bartlett. Jika nilai signifikansi (P-Value) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data homogen, yang berarti asumsi uji homogenitas terpenuhi. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (P-Value) kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data tidak homogen, yang berarti asumsi uji homogenitas tidak terpenuhi.

Data yang telah dikumpulkan dari penelitian ini dianalisis untuk menguji hasil penelitian tersebut. Analisis data akan menentukan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis menggunakan metode paired samples t-tests dan dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 22. Jika hasil keluaran (output) menunjukkan nilai p-value yang lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Artinya, tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media dadu kata bergambar terhadap hasil membaca permulaan dalam muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD Negeri 02 Koto Baru. Sebaliknya, jika nilai p-value lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media dadu kata bergambar terhadap hasil membaca permulaan dalam muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas II

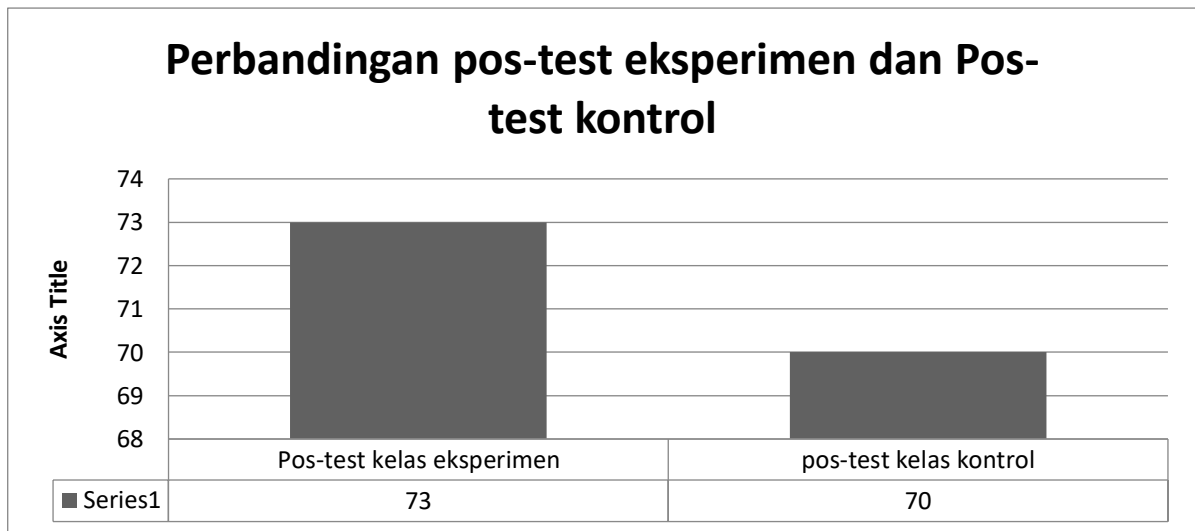
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdapat dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang terdiri 15 siswa dan kontrol yang terdiri 17 siswa. Pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas eksperimen menggunakan media dadu kata bergambar. Sebelum dilakukan perlakuan, siswa pertama-tama diberikan pretest. Selanjutnya, siswa menerima perlakuan dengan menggunakan dadu kata bergambar. Setelah perlakuan, siswa diberikan posttest untuk mengevaluasi hasil belajar mereka dalam kemampuan membaca permulaan di kelas II. Sementara itu, pada kelas kontrol diberikan pretest kepada siswa. Kemudian, selama tiga hari, peneliti menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media dadu kata bergambar. Pada hari ketiga, peneliti memberikan posttest kepada siswa tersebut. Di kelas kontrol, guru menggunakan metode dadu kata dalam pembelajaran. Selanjutnya data disajikan menurut statistic deskriptif data nilai *pretest* dan *posttest* ditabel 1.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata pretest dan posttest untuk kelas eksperimen. Nilai rata-rata pretest adalah 63, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 73. Untuk kelas kontrol, nilai rata-rata pretest adalah 62, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 70. Dari perbandingan nilai rata-rata ini, terlihat bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol. Agar perbandingan nilai pretest dan posttest siswa dapat lebih jelas, seperti terlihat pada gambar 1.

Tabel 1 Descriptip Statistik

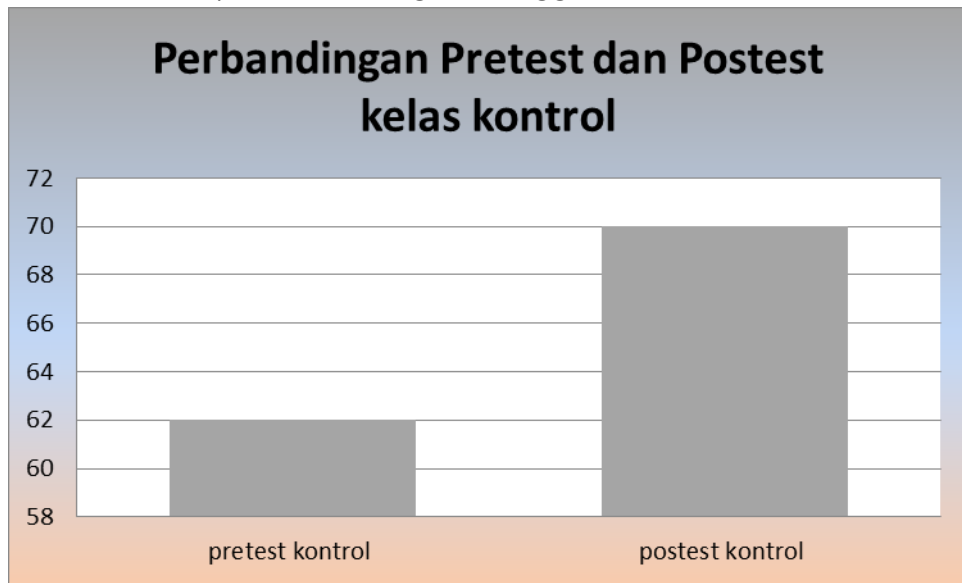
Keterangan	Kelas eksperimen kelas II B	
	Pre-test	Pos-test
N	15	15
$\Sigma \chi$	945,00	1090,00
\bar{x}	63	73
Xmax	82	90
Xmin	35	60
Keterangan	Kelas Kontrol kelas II A	
	Pre-test	Pos-test
N	17	17
$\Sigma \chi$	1055,00	1180,00
\bar{x}	62	70
Xmax	75	80
Xmin	40	55



Gambar 1 Perbandingan pos-test eksperimen dan Pos-test kontrol

Perbandingan nilai rata-rata Pretest dan Posttest seperti yang disajikan pada gambar 4 untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, memperlihatkan Nilai rata-rata Pretest untuk kelompok eksperimen adalah 63, sedangkan nilai rata-rata Posttest adalah 73. Oleh karena itu, terdapat selisih sebesar 10 antara nilai rata-rata Posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari selisih tersebut, dapat diamati bahwa perbandingan skor meningkat dari rata-rata skor Posttest kelompok eksperimen ke rata-rata skor Posttest kelompok kontrol. Hal ini berarti nilai siswa mengalami peningkatan

setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media dadu kata bergambar.



Gambar 2 Perbandingan Pretest dan Pos-test kontrol

Gambar 2 memperlihatkan perbandingan nilai rata-rata Pretest dan Posttest untuk kelompok siswa kelas II SDN 02 Koto Baru. Nilai rata-rata Pretest untuk kelompok kontrol adalah 62, sedangkan nilai rata-rata Posttest adalah 70.

Pengujian Persyaratan Analisis

Untuk mengevaluasi apakah data pretest-posttest eksperimen dan pretest-posttest kontrol mengikuti distribusi normal, dilakukan pengujian normalitas menggunakan program SPSS 22 dengan menggunakan tes Shapiro-Wilk. Kriteria yang digunakan adalah jika hasil signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika hasil signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Pretest-Posttest

		Tests of Normality		
NO	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-test Eksperimen	,929	15	,264
	Pos-test Esperimen	,937	15	,352
	Pre-test Kontrol	,935	17	,260
	pos-test Kontrol	,942	17	,346

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh hasil signifikansi untuk data pretest eksperimen sebesar 0,264 (lebih besar dari 0,05) dan signifikansi untuk data posttest eksperimen sebesar 0,325 (lebih besar dari 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa data pretest-posttest pada siswa kelas II SDN 02 Koto Baru mengikuti distribusi normal. Sementara itu, hasil signifikansi untuk data pretest kontrol adalah 0,260 (lebih besar dari 0,05) dan signifikansi untuk data posttest kontrol adalah 0,346 (lebih besar dari 0,05). Ini menunjukkan bahwa data pretest-posttest pada siswa kelas II SDN 02 Koto Baru pada kondisi kontrol juga mengikuti distribusi normal.

Uji Hogomonitas Data

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Bartlet. Nilai sig. (P-Value) > 0,05 maka berkesimpulan varian data homogen, artinya asumsi uji hogomonitas terpenuhi. Jika nilai sig (P-Value) < 0,05 maka berkesimpulan varians data tidak homogen, artinya uji hogomonitas tidak terpenuhi. Berdasarkan Tabel 6 bahwa sig (P-Value) 0,224 > 0,05 maka berkesimpulan varian data homogen, artinya asumsi uji hogomonitas terpenuhi.

Tabel 3 uji Bartlet

Test Results		
Box's M		1,534
F	Approx.	1,481
	df1	1
	df2	2352,000
	Sig.	,224
SPSS: Tipe 22		

Uji Hipotesis

Setelah memastikan bahwa data pretest-posttest eksperimen dan pretest-posttest kontrol memiliki distribusi normal, serta asumsi homogenitas terpenuhi, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji paired samples t-test. Tujuan dari uji paired samples t-test adalah untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap penggunaan media dadu kata bergambar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II. Tabel 4 merupakan hasil uji paired samples t-test.

Setelah memverifikasi bahwa data pretest-posttest eksperimen dan pretest-posttest kontrol memenuhi asumsi distribusi normal dan homogenitas, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji paired samples t-test. Tujuan dari uji ini adalah untuk menentukan apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media dadu kata bergambar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap siswa. Berikut ini adalah

tabel yang menunjukkan hasil dari uji paired samples t-test.

Tabel 4 Hasil Uji Paired Samples T Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	posttest eksperimen	-9,667	7,669	1,980	-13,913	-5,420	-4,882	14	,000
Pair 2	posttes control	-7,059	9,529	2,311	-11,958	-2,159	-3,054	16	,008

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas II A dan II B yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menariknya, peneliti sendiri berperan langsung sebagai guru Bahasa Indonesia di kelas II A dan II B saat mengajarkan materi membaca permulaan. Peneliti melakukan penelitian di kelas II B (kelompok eksperimen) yang terdiri dari 15 siswa. Mengingat banyaknya siswa yang kurang aktif dan kurang konsentrasi dalam pembelajaran, penelitian dilakukan untuk memberikan pretest sebagai langkah awal. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan menggunakan media dadu kata bergambar pada pertemuan terakhir tersebut, peneliti memberikan posttest kepada siswa.

Selanjutnya peneliti melakukan penelitian di kelas IIA (kelompok kontrol) dengan memberikan pretest kepada siswa. Kemudian peneliti memberikan perlakuan tanpa menggunakan media dadu kata bergambar, melainkan menggunakan metode ceramah dalam satu pertemuan. peneliti memberikan posttest kepada siswa, diperoleh data pretest dan posttest untuk kelompok eksperimen. Data pretest menunjukkan rata-rata nilai 63, sedangkan data posttest menunjukkan rata-rata nilai 73. Untuk kelompok kontrol, data pretest menunjukkan rata-rata nilai 62, dan data posttest menunjukkan rata-rata nilai 70.

Selanjutnya, data pretest dan posttest diuji untuk normalitas. Hasil uji normalitas menunjukkan signifikansi $0,264 > 0,05$ dan $0,352 > 0,05$ untuk data pretest dan posttest (eksperimen), menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Untuk data pretest dan posttest kelas kontrol, signifikansi adalah $0,260 > 0,05$ dan $0,346 > 0,05$, yang juga menunjukkan distribusi normal.

Setelah memastikan data berdistribusi normal, dilakukan uji homogenitas

menggunakan uji homogenitas varian (homogeneity of variances) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika signifikansi (sig) $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varian data homogen, dan asumsi uji homogenitas terpenuhi. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai $0,224 > 0,05$ untuk kedua kelompok, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data homogen dan asumsi uji homogenitas terpenuhi.

Setelah memastikan bahwa data berdistribusi normal dan homogenitas telah terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji paired samples t-test. Hasil uji paired samples t-test menunjukkan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ untuk kelompok eksperimen, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media dadu kata bergambar terhadap hasil belajar siswa dalam muatan Bahasa Indonesia tema 8 kelas II. Namun, hasil uji paired samples t-test untuk kelompok kontrol menunjukkan signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$, yang berarti tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam muatan Bahasa Indonesia tema 8 kelas II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dadu kata bergambar sangat efektif saat diterapkan di kelas dua dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pengaruh positif dari penggunaan media dadu kata bergambar tersebut dapat disebabkan oleh perbedaan perlakuan yang menghasilkan perbedaan nilai rata-rata antara kelas II B dan kelas II. Dengan menggunakan media dadu kata bergambar, siswa dapat terlibat dengan antusias dalam pembelajaran. Anak-anak pada usia sekolah dasar cenderung senang bermain, dan pada tahap operasional konkret, mereka lebih suka merasakan dan melakukan sesuatu secara langsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dadu kata bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi membaca disimpulkan bahwa peserta didik mengalami perkembangan setelah diberikan perlakuan menggunakan media dadu kata bergambar. Hal ini terlihat dari peningkatan skor yang diperoleh siswa setelah perlakuan, dengan nilai yang lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan. Penggunaan media dadu kata bergambar memudahkan pendidik dalam menyampaikan pesan dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Kelebihan dalam penelitian ini adalah penggunaan media dadu kata bergambar memiliki dampak positif bagi siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan gembira dalam belajar, dan mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat langsung objek yang ditampilkan. Hal ini membuat minat siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia semakin besar, dan mereka menjadi senang, terangsang, tertarik, dan memiliki

sikap positif terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian ini. Keterbatasan waktu dan efisiensi pelaksanaan menjadi kendala, karena waktu penelitian mendekati waktu istirahat dan peneliti memiliki keterbatasan waktu dan tugas lain yang harus diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Rahman, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- S. Bahri, "Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya," *J. Ilm. Islam Futur.*, vol. 11, no. 1, p. 15, 2017, doi: 10.22373/jiif.v11i1.61.
- N. Istiqoh, "Peningkatan kemampuan menulis pantun dengan menggunakan model Think Pair Share dikelas VII A MTs pesantren pembangunan majenang kabupaten cilacap tahun pelajaran 2018/2019," *Diksatrasia J. Ilm. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 22–29, 2021, doi: 10.25157/diksatrasia.v4i1.2246.
- R. Efendi, "Implementasi Authentic Asessment Pada Pendidikan Vokasi Teknik Informatika," *Dharmas Educ. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 232–240, 2020, doi: 10.56667/dejournal.v1i2.147.
- A. Ambiyar, W. Waskito, R. Efendi, and Y. Irawati, "Designing the E-Authentic Assessment on Computer Networking Learning in The Revolution Industry 4.0," *JPI (Jurnal Pendidik. Indones.*, vol. 10, no. 1, p. 190, 2021, doi: 10.23887/jpi-undiksha.v10i1.24431.
- R. Suwitri, A. Novitasari, and R. Effendi, "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Gerak Tari Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 6, pp. 4700–4707, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i6.1539.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 4th ed. Bandung: Alfabeta, 2022.